

## UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

---

School of Computer Science

Program Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil 2014/2015

### PERANCANGAN GAME BERJUDUL “JEJAK PRAMUKA” BERBASIS ANDROID

**Pranata Chandra Swastika**                      **1501167014**

**Rizka Rahmah Yanoor**                              **1501167304**

**Aulia Oktavicila**                                      **1501174303**

**Kelas/Kelompok : LD01/03**

### ABSTRAK

Keanekaragaman budaya, pariwisata, cerita rakyat serta kekayaan alam Indonesia merupakan aset dari negara yang harus dilestarikan. Seiring dengan perkembangan era globalisasi, pengetahuan tentang wawasan nusantara kurang diminati oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari penelitian kami adalah membangun kembali minat masyarakat terhadap pengetahuan wawasan nusantara dengan menghadirkan alternative penyampaian yang lebih menarik dan menyenangkan melalui *game* edukasi *adventure* dengan tema wawasan nusantara seputar lokasi pariwisata, budaya; cerita rakyat, lagu daerah, tari adat, flora dan fauna khas Indonesia agar pemain dapat memperkaya pengetahuan umum mengenai nagera Indonesia. Pengembangan *game* juga perlu diimbangi dengan bagaimana cara pengemasan *game* tersebut sesuai dengan teknologi yang sedang maraknya berkembang pada saat ini. salah satu teknologi tesebut adalah penggunaan *smartphone*, terutama yang berbasis *Android*.

**Kata Kunci** : wawasan nusantara, Indonesia, *Android*, *game* edukasi, teknologi.

# UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

---

School of Computer Science

Program Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil 2014/2015

## PERANCANGAN GAME BERJUDUL “JEJAK PRAMUKA” BERBASIS ANDROID

**Pranata Chandra Swastika**                      **1501167014**

**Rizka Rahmah Yanoor**                              **1501167304**

**Aulia Oktavicila**                                      **1501174303**

**Kelas/Kelompok : LD01/03**

### ABSTRAK

Keanekaragaman budaya, pariwisata, cerita rakyat serta kekayaan alam Indonesia merupakan aset dari negara yang harus dilestarikan. Seiring dengan perkembangan era globalisasi, pengetahuan tentang wawasan nusantara kurang diminati oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari penelitian kami adalah membangun kembali minat masyarakat terhadap pengetahuan wawasan nusantara dengan menghadirkan alternative penyampaian yang lebih menarik dan menyenangkan melalui *game* edukasi *adventure* dengan tema wawasan nusantara seputar lokasi pariwisata, budaya; cerita rakyat, lagu daerah, tari adat, flora dan fauna khas Indonesia agar pemain dapat memperkaya pengetahuan umum mengenai nagera Indonesia. Pengembangan *game* juga perlu diimbangi dengan bagaimana cara pengemasan *game* tersebut sesuai dengan teknologi yang sedang maraknya berkembang pada saat ini. salah satu teknologi tesebut adalah penggunaan *smartphone*, terutama yang berbasis *Android*.

**Kata Kunci** : wawasan nusantara, Indonesia, *Android*, *game* edukasi, teknologi